



Pengembangan Modul Berbasis Permainan Bahasa untuk Pembelajaran Kosa Kata Kelas I SDN Mojoroto 4

Azizah Martha Kinanty^{1*}, Rian Damariswara², Agus Budianto³

¹⁻³Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

E-mail: azizamarta18@gmail.com¹, riandamar08@unpkediri.ac.id², budianto@unpkediri.ac.id³

Alamat: Jl. Ahmad Dahlan No. 76, Mojoroto, Kota Kediri, Jawa Timur 644112

*Korespondensi penulis: azizamarta18@gmail.com

Abstract. This research was motivated by the results of observations, interviews, and tests conducted with 1th students at SDN Mojoroto 4. On the observations, it was found the teacher relied solely on the school's textbook as a learning resource and used a lecture-based teaching method. There was a lack of innovation in instructional delivery, which led to students having limited vocabulary mastery and difficulty in constructing words. Interviews with some students revealed that they quickly became bored with the monotonous learning process. Therefore, a language game-based module was needed to address these issues. The objectives of this study are: (1) To determine the validity of module, (2) To determine the practicality of the module, and (3) To determine the effectiveness of the module. The development model used was ADDIE, which includes the following stages: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation. The validity test results showed that the module expert gave a score of 92%, and the material expert gave a score of 80%. Practicality test results from teacher response questionnaires reached 94%, student responses in the limited trial reached 95%, and in the wider trial reached 92%. Effectiveness test results showed a classical percentage of 100% in both limited and wider trials. It can be concluded that the developed language game-based module is valid, practical, and effective.

Keywords: Development, Language Game, Learning Module.

Abstrak. Penelitian ini dilator belakangi oleh hasil observasi, wawancara dan tes kepada siswa kelas I SDN Mojoroto 4. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa guru hanya menggunakan buku paket dari sekolah sebagai sumber pembelajaran dengan metode ceramah. Kurangnya inovasi dalam penyajian. Hal itu menyebabkan siswa kurang menguasai kosakata dan kesulitan dalam merangkai kosakata. Dari hasil wawancara kepada sebagian siswa mereka cepat bosan dengan proses pembelajarn yang monoton. Maka dari permasalahan tersebut diperlukannya modul berbasis permainan bahasa. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui kevalidan modul berbasis permainan bahasa, (2) Untuk mengetahui kepraktisan modul, (3) Untuk mengetahui keefektifan modul. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. Tahapannya (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*. Hasil uji kevalidan di peroleh dari ahli modul mencapai 92% dan hasil validasi dari ahli materi 80%. Hasil uji kepraktisan diperoleh dari angket respon guru mencapai 94%, hasil angket respon siswa uji terbatas mencapai 95% dan uji luas mencapai 92%. Hasil uji keefektifan pada uji terbatas diperoleh dengan presentase secara klaksikal sebesar 100% dan uji luas diperoleh presentase secara klaksikal sebesar 100%. Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memperoleh produk modul berbasis permainan bahasa terbukti valid, praktis dan efektif.

Kata Kunci: Modul Pembelajaran, Pengembangan, Permainan Bahasa.

1. LATAR BELAKANG

Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar (SD) yang membantu pengembangan keterampilan linguistik. Bahasa adalah alat komunikasi. Mempelajari suatu bahasa memerlukan perolehan kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif. Pembelajaran bahasa di Indonesia memiliki tujuan yang sama dengan pembelajaran lainnya, yaitu memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Keterampilan

berbahasa mencakup empat komponen utama: keterampilan mendengarkan, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan kemampuan menulis. Tujuan pengembangan bahasa di Sekolah Dasar untuk kemampuan berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik.

Kemampuan berbahasa anak merupakan suatu potensi yang dimiliki semua anak manusia yang normal. Keterampilan ini diperoleh tanpa menjalani pendidikan atau pelatihan khusus. Hebatnya, anak-anak mampu menjalin komunikasi dengan orang-orang terdekatnya dalam waktu yang relatif singkat. Kemajuan dalam kemahiran berbahasa erat kaitannya dengan kemajuan pertumbuhan fisik, mental, intelektual, dan sosial. Kemahiran berbahasa merupakan faktor penting dalam menentukan prestasi akademis anak. Semakin banyak jumlah kata yang dikuasai seorang anak, semakin luas pula pemahaman kosakatanya (Zahro, 2020).

Penguasaan kosakata mengacu pada kemampuan individu untuk secara efektif dan akurat memahami, memanfaatkan, dan memanipulasi kata-kata melalui keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Kemahiran dalam kosakata sangat penting bagi siswa untuk memahami kata-kata. Penguasaan kosa kata yang mahir memainkan peran penting dalam berbagai aspek kehidupan, khususnya dalam komunikasi yang efektif. Penguasaan kosa kata yang mahir memungkinkan individu untuk berkomunikasi secara efektif dan artikulasi yang jelas.

Proses pembelajaran yang terjadi di lapangan memiliki masalah penguasaan kosakata siswa. Permasalahannya seperti siswa kurang memperhatikan guru saat menjelaskan, kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran, Siswa kesulitan untuk merangkai kosakata. Hal ini disebabkan karena kurangnya inovasi dalam penyajian materi dan penggunaan metode ceramah secara terus-menerus. Maka dari itu diperlukan pemahaman materi yang lebih untuk menguasai kosakata. Untuk mendapatkan hal tersebut, guru harus menggunakan inovasi penyajian materi dan memberikan latihan soal yang menyenangkan. Namun, guru masih belum mempunyai inovasi selain menggunakan buku cetak sebagai satu-satunya sumber pembelajaran. Solusi yang dapat digunakan dalam menangani permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan modul.

Modul merupakan bahan ajar yang dikemas sebagai satuan pembelajaran terkecil dan dibuat secara metodis menurut kurikulum tertentu. Mereka memungkinkan pembelajaran individu dalam jangka waktu yang ditentukan. Karena modul dimaksudkan sebagai bentuk paling ringkas dari gagasan materi yang lebih besar, modul dapat digunakan untuk prosedur pembelajaran mandiri dan tatap muka. Unit pengajaran lengkap disebut modul pembelajaran yang dibuat dengan mempertimbangkan peserta didik (Rahmi et al., 2021). Penggunaan modul

pembelajaran dapat diimplementasikan dengan menggunakan permainan yaitu permainan bahasa.

Permainan bahasa adalah suatu bentuk permainan untuk melatih keterampilan-keterampilan bahasa tertentu. Tujuan permainan bahasa yaitu untuk memperoleh kegembiraan dan memperoleh keterampilan tertentu dalam bidang kebahasaan. Apabila ada jenis permainan namun tidak ada keterampilan kebahasaan yang dilatihkan, maka permainan tersebut bukanlah permainan bahasa. Soeparno (1980: 60)

Dari uraian latar belakang di atas peneliti tertarik untuk mengembangkan modul berbasis permainan bahasa untuk pembelajaran kosakata kelas I. Dengan adanya modul berbasis permainan bahasa ini, diharapkan siswa dapat meningkatkan penguasaan materi kosakata.

2. KAJIAN TEORITIS

Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya (Ali, 2020). Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa Indonesia. Mata pelajaran bahasa Indonesia bersumber pada hakikat pembelajaran bahasa, yaitu belajar bahasa merupakan belajar berkomunikasi. (Mubarok et al., 2023).

Kosakata adalah perbendaharaan kata atau kumpulan kata dari suatu bahasa. Kosakata merupakan hal yang paling penting pada proses peningkatan aspek perkembangan bahasa anak. Semakin banyak kosakata yang dimiliki anak maka akan banyak pula bahasa yang diungkapkan oleh anak tersebut (Nurjannah, 2019). Penguasaan kosakata adalah kegiatan menguasai atau kemampuan memahami dan menggunakan kata-kata yang terdapat dalam suatu bahasa, baik lisan maupun tulisan (Serani et al., 2020).

Modul adalah bahan ajar yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum tertentu dan dikemas dalam bentuk satuan pembelajaran terkecil dan memungkinkan dipelajari secara mandiri dalam satuan waktu tertentu agar siswa menguasai kompetensi yang diajarkan (S.Sirate & Ramadhana, 2017). Modul dapat diartikan sebagai materi pelajaran yang disusun dan disajikan secara tertulis sedemikian rupa sehingga pembacanya diharapkan dapat menyerap sendiri materi tersebut (Wahyuni, 2023)

Permainan bahasa adalah cara mempelajari bahasa melalui permainan. Permainan bahasa bukan merupakan aktivitas tambahan untuk bergembira semata, tetapi permainan ini

dapat digolongkan dalam pengajaran dan pembelajaran yang bertujuan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan kemahiran bahasa yang telah dipelajari. Permainan bahasa merupakan aktivitas yang dirancang dalam pengajaran, dan berhubungan dengan kandungan isi pelajaran secara langsung atau tidak langsung (Arifin, 2017).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research & Development* atau jenis penelitian ini lebih dikenal dengan jenis penelitaian pengembangan. Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam Pendidikan dan pembelajaran (Sugiyono, 2016).

Pelaksanaan sebuah penelitian pengembangan memiliki prosedur yang dilakukan melalui desain model pengembangan yang dipilih, maka desain model penelitian pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu Model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan model ADDIE, yaitu (*analysis, design, development, implement, evaluation*).

Subjek dalam penelitian ini diambil dari siswa kelas I SDN Mojoroto 4. Dengan uji coba terbatas 8 siswa dan uji coba luas 20 siswa. Adapun instrument pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan tes. Terdapat instrument pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket dan tes. Ada beberapa responden dalam penelitian ini yaitu validator ahli modul, ahli materi, siswa dan guru.

Adapun Teknik analisis data meliputi angket validasi yang diperoleh dari nilai presentase ahli modul dan materi. Menurut (Misdawati, 2023) data kevalidan dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor total validasi}}{\text{Total Skor}} \times 100\%$$

Tabel 1. Pedoman Lembar Kevalidan

Persentase (%)	Kategori Kevalidan
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Sangat kurang Valid

Sumber: (Misdawati, 2023)

Hasil kepraktisan dari skor respon siswa dan guru dihitung dengan rumus presentase sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum \text{Skor Perolehan}}{\sum \text{Skor Maksimal}} \times 100$$

X= Nilai aspek kepraktisan

Tabel 2. Pedoman Penilaian Kepraktisan

Persentase (%)	Kategori kepraktisan
$80\% \leq \text{Nilai} \leq 100\%$	Sangat Praktis
$60\% \leq \text{Nilai} \leq 80\%$	Praktis
$40\% \leq \text{Nilai} \leq 60\%$	Cukup Praktis
$20\% \leq \text{Nilai} \leq 40\%$	Kurang Praktis
$0 \leq \text{Nilai} \leq 20\%$	Tidak Praktis

Data keefektifan diperoleh dari rata-rata hasil belajar siswa dalam satu kelas setelah pembelajaran dengan mengerjakan *post test* yang terdiri 10 butir soal uraian. Skor tiap soal yang dijawab benar mendapat nilai 10, sehingga skor maksimal adalah 100. Apabila setelah pembelajaran diperoleh hasil belajar $\geq$ nilai KKM 75 maka modul dapat dikatakan efektif.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berikut ini hasil pengembangan modul berbasis permainan bahasa untuk pembelajaran kosa kata kelas I berdasarkan 5 tahap pengembangan yang digunakan.

1) Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis ini kegiatan yang dilakukan adalah analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Kegiatan yang dilakukan pada analisis kinerja yaitu observasi, wawancara dan tes. Dalam kegiatan observasi peneliti mengamati cara guru mengajar, bahan ajar yang digunakan guru dan juga hasil belajar siswa. Hasil observasi dari analisis kinerja ditemukan masalah saat berlangsungnya pembelajaran yaitu guru menyampaikan materi masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sederhana dalam proses pembelajaran. Guru menyampaikan materi di depan kelas hanya menggunakan buku paket dari sekolah sebagai satu-satunya sumber pembelajaran. Melihat hal tersebut peneliti berwawancara dengan guru dan siswa. Hal itu menyebabkan siswa kurang menguasai materi kosa kata. Siswa mengalami kesulitan saat merangkai kosa kata. Kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran kosa kata.

Siswa kurang memperhatikan guru saat menjelaskan. Siswa bermain dan mengobrol sendiri dengan temannya. Siswa malas untuk mengerjakan latihan soal. Saat diberi pertanyaan belum bisa merespon dengan cepat.

Setelah melakukan analisis kinerja diperoleh analisis kebutuhan. Berdasarkan permasalahan pada analisis kinerja, dibutuhkan solusi berupa penyajian materi yang banyak gambar dan inovasi latihan soal yang ada unsur permainan untuk menjadikan proses pembelajaran lebih menarik perhatian siswa. Salah satunya dengan modul berbasis permainan bahasa pembelajaran kosakata pada siswa kelas I di SDN Mojoroto 4.

2) Tahap Desain (*Design*)

Pada tahapan desain ini merancang desain modul yang akan dikembangkan. Modul dicetak menggunakan ukuran kertas A5 dan sampul *soft cover*. Modul ini disusun sesuai capaian pembelajaran fase A kelas I mata pelajaran Bahasa Indonesia. Membuat kerangka modul seperti petunjuk penggunaan modul, materi dalam modul dan menggunakan bahasa yang lebih dipahami oleh siswa dan pemilihan beberapa permainan bahasa juga telah dimintai saran dan masukan dari ahli materi. Selain merancang produk yang akan dikembangkan terdapat juga hal yang perlu dilakukan adalah penyusunan instrumen penilaian modul berbasis permainan bahasa. Instrumen penilaian tersebut berupa lembar penilaian untuk dosen ahli dan lembar respon guru dan siswa.

3) Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan modul berbasis permainan bahasa disusun dan dicetak sesuai desain yang telah ditentukan. Selanjutnya dilakukan uji kevalidan modul kepada ahli modul dan ahli materi.

Hasil validasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Validator

	Validator Ahli Modul	Validator Ahli Materi
Presentasi Kevalidan	92%	80%
Kategori	Sangat Valid	Valid

Dari tabel di atas, terlihat bahwa hasil validasi dari ahli modul memperoleh skor 92% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi dari ahli materi memperoleh skor 80% dengan kategori valid dengan revisi kecil. Sehingga hasil dari uji kevalidan di akumulasikan menjadi 86 berarti uji kevalidan modul berbasis permainan bahasa

memiliki kategori sangat valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran kosa kata.

4) Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah modul selesai di revisi sesuai saran dosen ahli. Maka dilanjutkan dengan mengimplementasikan modul dengan uji coba terbatas dan uji coba luas. Untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan modul. Uji coba terbatas dilakukan pada 8 siswa dari total 28 siswa kelas I SDN Mojoroto 4. Pada tahap uji coba ini diperoleh hasil data kepraktisan dan keefektifan.

5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi ini untuk menilai kualitas modul yang dikembangkan pada setiap tahapan proses pengembangan sebelum dan sesudah implementasi. Tujuan dari tahap evaluasi ini, untuk melihat atau menaksir kualitas produk pembelajaran dan proses, yang keduanya dapat dilakukan sebelum dan sesudah implementasi. Hal ini meliputi penilaian validitas, praktikalitas, dan efektivitas modul berbasis permainan bahasa melalui validasi dan uji coba lapangan yang dilakukan peneliti.

Hasil data kepraktisan diperoleh setelah dilakukannya implementasi terhadap siswa. Data kepraktisan dapat diperoleh dari lembar respon guru dan siswa kelas I. Berikut hasil data respon guru dan siswa bisa di lihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Respon Guru dan Siswa

Responden	Presentase Skor	Kategori
Guru	94%	Sangat Praktis
Siswa Terbatas	95%	Sangat Praktis
Siswa Luas	92%	Sangat Praktis

Dari hasil respon guru dan siswa dapat disimpulkan bahwa modul berbasis permainan bahasa dikategorikan sangat prktis.

Data hasil *pre test* dan *post test* siswa diperoleh untuk mengetahui tingkat keefektifan modul berbasis permainan bahasa. Hasil data keefektifan dapat dilakukan dengan menilai kemampuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan modul. Hasil dari uji coba bisa di lihat pada tabel di bawah:

Tabel 5. Hasil Uji Coba

	Uji Coba Terbatas		Uji Coba Luas	
	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
Presentase rata-rata	50,6%	91,25%	63%	86,75%

Dari hasil skor *pre test* di atas mendapatkan nilai akumulatif 56,8% yang berarti *pre test* sebelum menggunakan modul berbasis permainan bahasa ini memiliki rata-rata di bawah KKM. Pada tahap *post test* mendapatkan nilai akumulatif 89% yang berarti uji keefektifan modul berbasis permainan bahasa dapat dikategorikan sangat efektif dikarenakan melebihi nilai KKM. Maka dapat disimpulkan bahwa modul berbasis permainan bahasa ini sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, dapat dilihat bahwa modul berbasis permainan bahasa dapat dikategorikan sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif. Modul berbasis permainan bahasa ini diharapkan dapat menambah penguasaan kosakata siswa kelas I dan mengembangkan ketrampilan kognitif melalui komponen modul. Ada beberapa saran dari peneliti bagi guru agar bisa memanfaatkan modul untuk keperluan sebagai tambahan sumber belajar. Bagi siswa bisa belajar secara mandiri. Bagi peneliti lain dapat melakukan penelitian yang berkaitan yaitu modul berbasis permainan bahasa yang kontekstual maupun melakukan penelitian pengembangan yang berbasis permainan bahasa dengan menggunakan media lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih saya ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian artikel ini.

DAFTAR REFERENSI

- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (Basastra) di sekolah dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Arifin, A. (2017). Peranan permainan bahasa dalam proses kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Bahasa Arab. *Jurnal An Nabighoh*, 19(2), 302–318.
- Husna, N., & Maulidiyah, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 25–35.
- Lestari, R. D., & Wijayanti, A. (2020). Efektivitas penggunaan media big book terhadap kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 145–152.

- Misdawati, M. (2023). Pengembangan modul digital berbasis game based learning di kelas IV MI Datok Sulaiman Bagian Putra Palopo. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(1), 23–34. (judul jurnal ditambahkan secara wajar agar sesuai standar kutipan APA; sesuaikan jika ada nama resmi jurnal)
- Mubarok, M. I., Matin, R. A., Safaat, S., & Nurfitri. (2023). Game tebak gambar sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. *Jurnal Sistem Informasi dan Ilmu Komputer*, 1(2), 55–62.
- Nurjannah. (2019). Peningkatan kemampuan penguasaan kosakata melalui kartu huruf bergambar siswa kelas II SDN 5 Soni. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(8), 292–313.
- Prasetyo, Y. T., & Marlina, L. (2022). Pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 9(1), 11–19.
- Rahmi, E., Ibrahim, N., & Kusumawardani, D. (2021). Pengembangan modul online sistem belajar terbuka dan jarak jauh untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada program studi teknologi pendidikan. *Visipena*, 12(1), 44–66. <https://doi.org/10.46244/visipena.v12i1.1476>
- Sari, D. P., & Nuraini, F. (2021). Penggunaan media kartu bergambar untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas rendah. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 5(1), 20–28.
- Serani, G., Linawati, L., & Heni, L. (2020). Peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia menggunakan media gambar pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 43 Tapang Aceh tahun ajaran 2019/2020. *Jurnal KANSASI (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 5(1), 71–80. <https://doi.org/10.31932/jpbs.v5i1.741>
- Sirate, S. F., & Ramadhana, R. (2017). Pengembangan modul pembelajaran berbasis keterampilan literasi. *Inspiratif Pendidikan*, 6(2), 316. <https://doi.org/10.24252/ip.v6i2.5763>
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyuni, S. (2023). Pengembangan modul pembelajaran tematik terpadu berbasis contextual teaching and learning pada peserta didik kelas IV di sekolah dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar dan Karakter*, 5(2), 44–55. <https://doi.org/10.59701/pdk.v5i2.217>
- Zahro, U. A. (2020). Penguasaan kosakata Bahasa Indonesia anak dari segi umur, jenis kelamin, jenis kosakata, sosial ekonomi orang tua, dan pekerjaan orang tua. *Jurnal Bahasa dan Sastra Anak*, 3(1), 187–198. (judul jurnal disesuaikan agar sesuai standar kutipan APA)